



JORQUERA CORNEJO, María Antonieta y Pilar DÍAZ DE ANCOS. “Folklore de La Ligua (provincia de Petorca, Chile)”. *Culturas Populares. Revista Electrónica* 7 (julio-diciembre 2008), 12 pp.

<http://www.culturaspopulares.org/textos7/articulos/jorquera.pdf>

ISSN: 1886-5623

FOLKLORE DE LA LIGUA (PROVINCIA DE PETORCA, CHILE)

MARÍA ANTONIETA JORQUERA CORNEJO

PILAR DÍAZ DE ANCOS

Las informaciones etnográficas de este artículo fueron obtenidas de la memoria oral de María Antonieta Jorquera Cornejo, actualmente de 47 años, natural de La Ligua (provincia de Petorca, región de Valparaíso), en la zona central de Chile, que hoy reside en Alcalá de Henares (Madrid), ciudad en la que trabaja como profesora. Fue encuestada, y sus informaciones fueron transcritas por Pilar Díaz de Ancos, con manuales de encuestas y orientaciones del profesor José Manuel Pedrosa.

Historia, geografía y demografía de La Ligua

La Ligua es una comuna situada en el extremo norte de la Provincia de Petorca (región de Valparaíso), de la que es capital provincial. Se encuentra a 110 kilómetros de Valparaíso y a 150 kilómetros de Santiago, y se caracteriza por su combinación de demografía urbana y rural, y por la diversidad de paisajes. Tiene una superficie de 1.163 kms² y una población de 31.987 habitantes.

Hay diferentes informaciones que pretenden explicar el origen del topónimo. Algunos sostienen que el nombre de la ciudad proviene del quechua *lihua*, que significa “lana que se reparte para la casa”, aunque en el escudo fundador de la ciudad se establece que deriva del vocablo mapuche *liwen*, que significa “resplandor o amanecer”. Según la informante, en el colegio le enseñaron que el pueblo indígena original se llamaba *Lua*, que significa “pueblo entre aguas”, porque está a unos 20 kms. de la costa y al lado de un río, y tiene una gran tradición de pesca con métodos artesanales. Los pescadores ofrecen sus productos a los lados de las

carreteras.

El territorio de La Ligua comenzó a ser habitado hace aproximadamente ocho mil años por oleadas de indígenas provenientes de Argentina, Perú y Bolivia, entre los que había miembros de las culturas Molle, Complejo Las Ánimas, Aymarás y Mapuches del sur. Los Incas llegaron hacia 1420. En 1536, con la llegada de los españoles, la cultura india comenzó a declinar y a mestizarse.

La fundación de La Ligua se remonta al 21 de junio de 1754, y fue ordenada por el gobernador del Reino de Chile, Teniente Coronel Domingo Ortiz de Rozas. Los vecinos de la naciente villa pidieron que, en homenaje a su fundador, se le diera el nombre de Villa de Santo Domingo de Rozas. No obstante, el desarrollo de La Ligua tuvo grandes dificultades, por la oposición de los grandes hacendados, por lo que, treinta y seis años más tarde, fue dispuesta la refundación por orden del entonces Gobernador de Chile Ambrosio O'Higgins. Sobre esa refundación se sentaron las bases de la actual ciudad. En 1874 La Ligua obtuvo su título de ciudad.

Durante la época colonial, la minería del oro se convirtió en la principal actividad económica, hasta que, a principios del siglo XX, fue reemplazada por la artesanía textil de origen autóctono, en especial la basada que manufacturó un tipo de indumentaria criolla que se manifestó, sobre todo, en la confección de chamantos, cubrecamas, ponchos y frazadas. En la década de 1970 La Ligua orientó su producción al tejido semi-industrial desarrollado fundamentalmente en empresas familiares, cuyos productos han alcanzado un prestigio que ha logrado traspasar fronteras. La Feria del Tejido y el Festival El Telar se celebran desde hace años, con el objeto de apoyar al sector que en los últimos años no está viviendo buenos momentos debido a la importante presencia de los productos asiáticos. Actualmente, en la zona también se desarrolla la agricultura y la ganadería. Igual que lo hacen las fábricas de dulces chilenos (Dulces de La Ligua), características de esta comuna.

Las celebraciones más importantes de Chile son las Fiestas Patrias del 18 y del 19 de septiembre, en las que se rememora la independencia del pueblo chileno en relación con España. Con este motivo, es costumbre celebrar desfiles en cada pueblo, en los que tienen una participación destacada los niños, los bomberos y los carabineros. En La Ligua se suelen realizar las siguientes actividades:

-Los rodeos. Es el segundo deporte más popular del país después del fútbol, y es considerado oficialmente como el deporte nacional. Se practica principalmente en las zonas

rurales de la zona central de Chile. El rodeo chileno es disputado dentro de un recinto en forma de circunferencia llamado medialuna. Dentro de esta medialuna, además de la zona del público, hay otra denominada *apiñadero*, en la que se colocan unos treinta novillos y una collera, integrada por dos *huasos* (jinetes) y dos caballos chilenos, que esperan a que salga un novillo. Después de arrearlo, deben detenerlo en las *atajadas* o *quinchas*, zonas con sacos acolchados. La puntuación recibida por la *collera* depende de la parte del animal que es atajada: cuatro puntos si es una atajada de ijar, tres puntos si es una atajada de paleta libre y, finalmente, dos puntos si es en la paleta. Si es en el cogote del animal, no es contabilizada, y si el novillo no es atajado existe puntuación negativa, o puntos malos. Este movimiento se repite dos veces más.

-Las competencias de volantines (cometas). Es un pasatiempo muy popular en las llamadas Fiestas Patrias. A los chilenos les gusta hacer sus propios volantines de madera de balsa y de papel de tejido fino. La competición consiste en intentar cortar el hilo del volantín de otra persona, y en ganar lo que se llama la comisión. Esto se consigue con la fricción de los hilos. Finalmente, el volantín libre es perseguido por niños y adultos. Quien lo atrapa se adjudica el volantín.

-Las ramadas: son chozos hechos de eucaliptos, con una zona para bailar y otra con mesas para sentarse a comer y beber. En los últimos años ha degenerado mucho, porque la gente se emborracha y hay mal ambiente.

-El baile de la cueca: es la danza nacional oficial de Chile. Es un baile de pareja suelta, en el que se representa el asedio amoroso de una mujer (la *china*, mujer del campo) por un hombre (el *huaso*, jinete). Los bailarines, que llevan un pañuelo en la mano derecha, trazan figuras circulares, con vueltas y medias vueltas, interrumpidas por diversos floreos. La *china*, coqueta y tímida a la vez, se tapa un poco la cara con su pañuelo mirando al galán. El *huaso* se le va acercando moviendo el pañuelo al aire hasta que consigue conquistarla. Cada zona de Chile lo baila de distinta forma, por lo que se pueden distinguir dos claras variaciones de la danza tradicional: la cueca nortina, en la que la música no es cantada, sino solo tocada con trompetas, tubas, bombo y cajas; y la cueca chilota, cuya característica es que los pasos son más cortos; en ella, la voz del cantante tiene más importancia sobre el sonido de los instrumentos.

Los juegos infantiles

-*Los panes*: los niños y las niñas hacen una fila y se cogen de la mano. El primero de la fila es el encargado de realizar una serie de preguntas que el resto debe contestar. A continuación, el cabeza de la fila pasa por debajo del “túnel” de manos enlazadas que se forma entre el último y el penúltimo de los niños, de tal manera que el penúltimo queda enroscado y no se puede mover. Luego el primero vuelve a preguntar y repite la misma acción. Al final, todos los niños de la fila deben quedar “anudados”. La retahíla que acompaña el juego es:

Cabeza de fila: ¿Cuántos panes hay en el horno?

Resto de la fila: Veintiuno quemados.

Cabeza de la fila: ¿Quién los quemó?

Resto de la fila: El perro judío.

Todos: Esto te pasa por atrevido, *huichichió*.

Esta última frase se repite muchas veces.

-*Los postes*: se juega en una zona de parras o en la que haya postes relativamente juntos. Cada niño se coloca junto a un poste o una parra, excepto uno que debe procurar hacerse con un poste. Este debe preguntar a uno de los postes:

—¿Vende manzanas?

Y el niño del poste a quien ha preguntado le responde:

—A la siguiente.

Cuando el que pregunta va a dirigirse a preguntar a otro, todos los de los postes deben cambiarse de lugar. El niño sin poste debe aprovechar para quitarle el poste a uno de los otros. Si lo consigue, el que quede sin poste es el que debe hacer la pregunta

—¿Vende manzanas?

Y a comenzar de nuevo.

-*El luce*: es el nombre chileno del juego del tejo o de la rayuela de España, y se juega de manera similar.

En el suelo se dibuja un complejo de cuadrículas con ocho categorías o casillas. El jugador debe tirar un tejo que debe caer en la primera división trazada en el suelo. Luego debe saltar en un pie hacia ese primer casillero y, siempre sobre un solo pie, recoger el tejo y saltar

de regreso hacia el punto de partida. Superado el primer casillero, se vuelve a lanzar el tejo hacia la siguiente división, y nuevamente se va por él, saltando en un pie y regresando al punto de partida. Así sucesivamente, hasta llegar a la última casilla. Se debe tener cuidado de que el tejo no caiga en las líneas que marcan la separación de las categorías; y también está prohibido pisarlas, porque esto significa retroceder un nivel en el juego.

-*Juegos de manos*: se juegan entre dos niños o niñas. Se colocan de frente y, de forma coordinada, van golpeando sus manos de distintas formas, cantando alguna canción como la siguiente:

Juanito el bandolero,
se metió en un sombrero;
el sombrero era de paja,
se metió en una caja;
la caja era de pino,
se metió en un pepino;
el pepino maduró,
y Juanito se salvó.

-*La pallalla*: es un juego con cuatro jugadores. Cada niño debe tener cinco piedrecillas redondeadas de tamaño similar. Comienza el primer jugador y hace la jugada del “1”, que consiste en dejar todas las piedras en el suelo menos una. Esta la tira hacia arriba, y antes de que cogerla de nuevo con la mano, debe coger una del suelo. Así continuará hasta que haya cogido las cuatro piedras que estaban en el suelo. Si no falla, hace la del “2”, que consiste en coger dos piedras del suelo cuando tira la de la mano al aire, hasta que no quede ninguna en el suelo. Si no falla, hace la del “3”, jugando de igual manera, cogiendo tres piedras del suelo. Si no falla en esta ronda, hace la del “4”, donde se tienen que coger las cuatro piedras del suelo a la vez. Cuando se falle, le toca jugar a otro niño.

-*El caballito tronador*: se colocan los niños en fila. El primero se pone pegado a una pared, mirando a los niños. Los otros se ponen de cara al primero, y se agachan a la altura del estómago del que está contra la pared. Cuando están todos colocados, el último de la fila se aleja y se pone a correr hacia sus compañeros, y tiene que saltar montándose sobre sus espaldas. Así lo van haciendo todos los que pueden, hasta que todos caen al suelo.

-*Corre el anillo*: sentados, formando un corro, los niños juntan sus manos como para rezar. Uno del grupo guarda un anillo entre sus manos, se pone de pie y va pasando sus manos entre las manos juntas de sus compañeros. Sin que nadie se dé cuenta, debe dejar caer el anillo en alguna de las manos. Los niños sentados deben mantener la posición de sus manos hasta el final. La retahíla es la siguiente:

Corre el anillo
por un portillo.
Pasó un chiquillo
vendiendo huesillos.
A todos les dio
menos a mí.
Eche cuenta,
señorita o caballero,
quién lo tiene de usted.

Otra versión de la cancioncilla es:

Corre el anillo
por un portillo,
pasó un chiquillo
comiendo huesillos;
a todos les dio
menos a mí.
Corre el anillo
por un portillo.
Cayó una teja,
mató a una vieja,
cayó un martillo,
mató a un chiquillo,
cayó un ratón,
mató a un guatón,
cayó una horquilla,
pinchó a una chiquilla,
cayó una tagua,
aplastó a una guagua,
cayó una rama de matico,
aplastó a un milico.

Señalando a uno del grupo, le pregunta “¿Quién tiene el anillo?”. El niño dirá quién cree que lo tiene. Si acierta, le toca a él llevar el juego; si no acierta, da una prenda. (Los *huesillos* son melocotones secos).

Creencias, supersticiones, leyendas

-¿Qué figuras forman las estrellas en el cielo?

La Cruz del Sur, *las Tres Marías* (el cinturón de Orión), *Las siete que brillan* (las Pléyades).

¿Qué rogativas se hacen para atraer la lluvia y cuándo?

Se hacen rogativas a la Virgen del Carmen, que se saca en procesión mientras se reza el rosario y se canta. A la Virgen del Carmen la llevan personas que tienen “mandas”, es decir, promesas por cumplir, como la de “procesionar” descalzo o ir al santuario de la Virgen María una vez al año. Es una procesión en la que todo el mundo participa. No hay espectadores.

-¿Qué señales indican lluvia, tormenta, nieve, buen tiempo?

-Cuando deja de llover y sale el sol por la tarde a última hora, se decía: “Miró el sol para atrás”.

-¿Cómo se hacen los augurios para conocer el tiempo de las próximas semanas, meses, año?

-Los doce primeros días de enero representan a los doce meses del año en cuanto al tiempo que va a hacer. Por ejemplo, el día 1 de enero se corresponde con el mes de enero y, según sea este primer día desde el punto de vista meteorológico, así será el mes entero. El día 2 de enero se corresponde con el mes de febrero y así sucesivamente.

-¿Qué refranes hay sobre cada mes del año?

-Abril, aguas mil.

-¿Qué se contaba sobre el día de San Juan y de la Ascensión?

-En la noche de San Juan florece la higuera, y el que lo ve, muere.

-¿Qué historias se cuentan sobre los ríos? ¿Hay leyendas de ahogados? ¿Se les tiraban alimentos? ¿De dónde derivan sus nombres?

-En los lagos o lagunas había “cueros del agua” que se tragaban a la gente. Los “cueros”

son plantas de color verde oscuro y aspecto denso que flotan en la superficie del agua. Se supone que al entrar en contacto con una persona, la engullen.

-¿Cuáles son los santos patronos del pueblo?

-Santo Domingo, por el nombre del fundador de la ciudad, el Teniente Coronel Domingo Ortiz de Rozas.

-¿Quedan en las cercanías del pueblo las huellas impresas en alguna roca de los pies de La Virgen; Cristo; algún santo; un gigante; el diablo?

-En una zona rocosa había lo que se llamaba “la pata del diablo”. En una gran roca se observa una hendidura de gran tamaño que tiene apariencia de un pie con garras.

-¿Qué tipo de rivalidades hay con los pueblos vecinos?

-Pullalli es un pueblo vecino con el que se organizan partidos de fútbol. Durante el encuentro, para chingarlos, los de La Ligua les dicen: “Pullallinas: porotos y galleteros”. El poroto es la judía roja y la galleta era, antiguamente, un pan amasado muy plano. Son alimentos de pobres y les decían esa expresión para menospreciarles.

-¿Se decía que los niños antes de bautizar eran moros o judíos? ¿Por qué?

-Se decía que eran moros y se les llamaba “perro judío”.

-¿Qué fiestas, romerías y peregrinaciones comunes había con los pueblos vecinos?

-La Virgen del Carmen, por ser la patrona del mar.

-¿Con qué se metía miedo a los niños?

-Con “el hombre del saco”.

-¿Se habla de un fantasma que hace auto-stop en las cercanías del pueblo para avisar del peligro de la carretera?

-Se habla mucho de “las animitas” de la carretera. Cuando hay un accidente en el que fallece alguien, es costumbre de levantar en ese lugar una capillita que recuerda el alma del muerto. La leyenda dice que “las animitas” se aparecen, sobre todo, a los camioneros que viajan

de noche, para protegerlos. Hay muchas por las carreteras.

-¿Se habla de ovnis?

-Sí, con frecuencia. Se dice que se ven muchas luces. Hay un pueblo costero cercano, La Serena, donde está el observatorio “El Tololo”. Allí parece que hay campos magnéticos y que ocurren cosas extrañas. Se cuenta que en esa zona aterrizan muchos ovnis. Parece que un cura se reúne en ese lugar con los miembros de su secta para esperar la llegada de los ovnis.

-¿Se hablaba de ladrones de órganos, del sacamantecas o de gente que sacaba la sangre de los niños?

-El “chupacabra” le saca la sangre a los animales y los mata. Se cuenta el caso de corderos o vacas muertas por el mordisco de algún animal.

-¿Qué se contaba sobre las brujas?

-La Cueva de Salamanca era un pueblo de brujas. Salamanca es una comuna de la provincia de Choapa, al sur de la región de Coquimbo, limítrofe con la de Valparaíso a la que pertenece La Ligua. Tiene 24.311 habitantes. Allí hay una cueva situada en el fondo de la quebrada de un cerro llamada “La raja de Manquehua”. Se dice que en ese lugar se aprende el arte de la brujería y los males. Cuenta la leyenda que, a la llegada de los españoles, una parte de los *Picunches* huyeron hacia el interior y que desde entonces se empezaron a ver procesiones y antorchas encendidas en su interior, provocando el temor de los pobladores. Se comenta que el lugar solo es visible para los iniciados en la brujería, que se reúnen los sábados para realizar sus actividades. Supuestamente, esa cueva es la puerta de entrada de una amplia cavidad subterránea que atraviesa el país de norte a sur.

-Otra historia se refiere a Catalina de los Ríos, terrateniente de la zona entre La Ligua y Cabildo, conocida como “La Quintrala”. Era una mujer muy rica, muy bella y muy mala que estaba poseída por el diablo. Seducía a los hombres y les hacía sufrir mucho. En la zona hay una roca con unos grilletos y se comentaba que eran de los esclavos de La Quintrala. Parece que renegó de la religión y exigió que quitasen un crucifijo de su casa. Cuando iba a morir pidió que fuera un sacerdote a su casa porque estaba arrepentida. El cura llevaba una cruz que se hizo

grande en la puerta de la habitación de La Quintrala, y no pudo entrar, por lo que la mujer murió sola, sin ayuda.

-¿Embruñaban a las personas o a los animales?

-Embruñaban a las personas.

-¿Había casos de mal de ojo?

-Sí. Normalmente, se cree que son más vulnerables los niños y los bebés. Cuando enferman o mueren de forma repentina, la explicación que se da es que tenían mal de ojo.

-¿Quién los causaba y cómo?

-Los causaba la gente envidiosa con vista “fuerte”, pero no se sabe quién posee este “poder” de transmitir con su mirada ese efecto maléfico.

-¿A las personas, a los animales, a las plantas?

-Los más afectados eran los niños, pero también les pasaba a los adultos, aunque no conozco ningún caso.

-¿Cómo se curaba? ¿Quién lo curaba? ¿Qué hacía? ¿Qué oraciones había para curarlo?

-Mi abuela, que era del sur, curaba el mal de ojo. Se ponía de pie detrás de la persona a quien tenía que curar y, con hojas de palqui (arbusto de mal olor que se usa con fines medicinales), hacía la señal de la cruz en su espalda a la vez que relataba algo en voz muy baja e ininteligible. Cuando esa persona se recuperaba de la enfermedad se decía que ya se le había quitado el mal de ojo.

-¿Qué significado tiene el canto de los animales?

-El “chuncho” (búho) cuando canta en la noche, anuncia muerte. Y cuando pica la piedra, anuncia boda.

-Hombres listos:

-Pedro de Urdemalas (en Chile, Pedro Urdemales) se decía de una persona que tenía malas intenciones. Cuando alguien hacía alguna trastada se decía que era “como Pedro Urdemales”. Y

si uno ponía excusas por algo que había hecho mal, se le decía: “Tienes más historias que Pedro Urdemales”.

-¿Qué se hacía cuando se caía un diente?

-Venía el Ratón Pérez y dejaba dinero en lugar del diente.

-¿Se arrojaba al tejado y se decía una retahíla?

-Se decía: “Toma, toma, ratoncito, este dientecito”.

-¿Qué remedios había contra el hipo?

-Ponerse un trozo de papel de periódico en la frente.

-¿Y contra los orzuelos?

-Se restregaba una mosca por encima del orzuelo.

-¿Qué se decía de los ciegos, tuertos, cojos, mancos?

-Se decía que “no hay cojo bueno, ni tuerto”.

-¿Debía guardar cuarentena la recién parida?

-Se guardaba cuarentena y tenía que estar en reposo y sin lavarse.

-¿Qué días eran fastos y nefastos para declararse o casarse?

-“El martes, no te cases ni te embarques”.

-¿Qué animales o cosas anuncian la muerte?

-El “Chuncho” anuncia la muerte. El aullido de los perros se asocia al anuncio de terremotos.

-¿Qué actividades no debían hacer las mujeres durante la menstruación?

-Lavarse el pelo.

-¿Se podía lavar o hacer otros trabajos en sábado, domingo, Jueves Santo o Viernes Santo?

-No se podía hacer nada, ni escuchar música, porque era Semana Santa. Tampoco se podía lavar o nadar en el mar o en el río, pero no sé que Dios castigara a nadie.

-¿Qué era lo que se podía hacer y lo que no se podía hacer en la Semana Santa?

-No se podía poner la radio y tampoco hacer ningún trabajo.

-¿Qué significaba romper un espejo?

-Mala suerte.

-¿Qué significaba derramar la sal o el vino en la mesa?

-Desgracia y pobreza.

-¿Qué se hace para encontrar objetos o animales perdidos?

-Rezar un credo a San Antonio.